

PREGUNTAS

- 1-3
- 4-11
- 17

Pregunta: 1

Total de Puntos: 1

TECNOLOGÍA se podría definir como:

- Campo del conocimiento humano que resuelve problemas o satisface necesidades individuales, sociales y ambientales a través del diseño y creación de productos tecnológicos.



Pregunta: 3

Total de Puntos: 1

Lea con atención el texto adjunto y con respecto a él, conteste: Podemos deducir que:

Doctora en Educación, Profesora de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina, Directora General del Centro de Diseño, Producción y Evaluación de Recursos Multimediales para el Aprendizaje (CENIPROE), autora de numerosas publicaciones sobre esta especialidad.

LA LECTURA CRÍTICA EN INTERNET

Las tecnologías de la información y la comunicación –TICs– y, entre ellas Internet, muestran la evolución de los medios de comunicación social de interacción telemática, nuevo fenómeno sociocultural en la lectura desde el último tercio del siglo XX. Este acontecimiento histórico sin precedentes, según [Castells](#) (1994), penetra en todos los dominios de la vida cotidiana y no sólo en las aplicaciones científicas, económico-financieras, comerciales, etcétera. La enseñanza y la práctica de la lectura en Internet es un tema crucial si se entiende que las personas aprenden a través de las prácticas de lectura en general y, en especial, en las nuevas realidades de los soportes de imagen e interacción electrónicas. Para interactuar y aprovechar al máximo estos nuevos soportes y lenguajes, se deberían desarrollar capacidades que permitan utilizar cabalmente el potencial de las TICs y del aprendizaje múltiple.

Enfocar a Internet significa reconocer un recurso de infraestructura para la transmisión y transformación de información en circuitos integrados de enorme versatilidad y capacidad de memoria como un código simbólico diferente para generar, desarrollar y potenciar los 35 procesos comunicacionales generales y educativos interactivos y conectivos (o en línea). En los entornos mediados por las TICs, es necesario fortificar a los usuarios como potenciales sujetos de aprendizaje, para superar su estadio de simples consumidores de mercancías y transformarlos en receptores críticos de productos simbólico-tecnológicos, a través del desarrollo y de la práctica de competencias que concurren a fortalecer cualidades éticas de emancipación, solidaridad y reflexividad en la construcción del saber. Impulsar proyectos socioculturales y tecnológico-educativos potentes, como proceso de socialización, en esta nueva dimensión, es posibilitar situaciones de interacción social e interactividad pedagógica ([Fainholc](#), 1999) apoyadas en los procesos de lectura.

Las tecnologías de la información y la comunicación –TICs– y, entre ellas Internet, muestran la evolución de los medios de comunicación social de interacción telemática, nuevo fenómeno sociocultural en la lectura desde el último tercio del siglo XX. Este acontecimiento histórico sin precedentes,

- Para comprender mejor lo que se encuentra en internet es necesario reforzar las habilidades de lectura en medios digitales.



Pregunta: 4

Total de Puntos: 2

Lea con atención el texto adjunto y con respecto a él, conteste: No es cierto que:

Docente en Educación, Profesora de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Directora General del Centro de Diseño, Producción y Evaluación de Recursos Multimediales para el Aprendizaje (CEDIPROE). Autora de numerosas publicaciones sobre esta especialidad.

LA LECTURA CRÍTICA EN INTERNET

Las tecnologías de la información y la comunicación –TICs– y, entre ellas Internet, muestran la evolución de los medios de comunicación social de interacción telemática, nuevo fenómeno sociocultural en la lectura desde el último tercio del siglo XX. Este acontecimiento histórico sin precedentes, según [Castells](#) (1994), penetra en todos los dominios de la vida cotidiana y no sólo en las aplicaciones científicas, económico-financieras, comerciales, etcétera. La enseñanza y la práctica de la lectura en Internet es un tema crucial si se entiende que las personas aprenden a través de las prácticas de lectura en general y, en especial, en las nuevas realidades de los soportes de imagen e interacción electrónicas. Para interactuar y aprovechar al máximo estos nuevos soportes y lenguajes, se deberían desarrollar capacidades que permitan utilizar cabalmente el potencial de las TICs y del aprendizaje múltiple.

Enfocar a Internet significa reconocer un recurso de infraestructura para la transmisión y transformación de información en circuitos integrados de enorme versatilidad y capacidad de memoria como un código simbólico diferente para generar, desarrollar y potenciar los 35 procesos comunicacionales generales y educativos interactivos y conectivos (o en línea). En los entornos mediados por las TICs, es necesario fortificar a los usuarios como potenciales sujetos de aprendizaje, para superar su estadio de simples consumidores de mercancías y transformarlos en receptores críticos de productos simbólico-tecnológicos, a través del desarrollo y de la práctica de competencias que concurren a fortalecer cualidades éticas de emancipación, solidaridad y reflexividad en la construcción del saber. Impulsar proyectos socioculturales y tecnológico-educativos potentes, como proceso de socialización, en esta nueva dimensión, es posibilitar situaciones de interacción social e interactividad pedagógica ([Fainholc](#), 1999) apoyadas en los procesos de lectura.

Las tecnologías de la información y la comunicación –TICs– y, entre ellas Internet, muestran la evolución de los medios de comunicación social de interacción telemática, nuevo fenómeno sociocultural en la lectura desde el último tercio del siglo XX. Este acontecimiento histórico sin precedentes,

Pregunta: 11

Total de Puntos: 1

Ejemplos de operadores electrónicos, son:

Condensador, LED y fotoresistencia



La Internet ha penetrado en todos los dominios de la vida cotidiana excepto en la educación.



Pregunta: 17

Total de Puntos: 3

Puntos por pregunta: 3

El Voltaje se mide en voltios, La corriente se mide en amperios y la resistencia en ohmios

